IL TECNOTEATRO DI GIACOMO VERDE

Author : annamonteverdi

Date : 17-03-2015

La Maschera elettronica: il tecnoteatro di Giacomo Verde:

“ *Le tecnologie miglioreranno il mondo solo se saranno usate con un’etica diversa da quella del profitto personale incondizionato*

*“*La gente a teatro si comporta passivamente come di fronte ad un film o alla televisione: sono ormai abituati a percepire il mondo come se fosse solo immagine”. Con questa frase Giacomo Verde computer artist, mediattivista, performer e regista di spettacoli multimediali, in un testo intitolato *Per un teatro tecno.logico vivente* iniziava un lungo ragionamento sulla necessità di scuotere lo spettatore teatrale, ponendo rimedio a quella anestesia che lo ha colpito. Come rendere con le tecnologie lo spettatore “necessario” a teatro? Le tecnologie possono essere -come auspicava Gene Youngblood- strumenti risocializzanti, “laboratori di trasformazione”?

Verde è attore-narratore (per i *Teleracconto* e per *Storie mandaliche*), autore di videocreazioni teatrali (*Il cerchio nell’isola* e *Tutto quello che rimane*, opere video sul lavoro del Tam teatromusica insieme con i detenuti del carcere Due Palazzi di Padova), animatore di personaggi virtuali (Euclide per Studio azzurro), creatore di sintesi video (*Macchine sensibili* per il Tam teatromusica), e di videofondali live e/o interattivi progettati per performance, reading poetici, concerti. Il teleracconto, ideato nel 1989 e inaugurato con la versione “televisiva” di Hansel e Gretel (*H & G Tv*), coniuga narrazione teatrale realizzata con piccoli oggetti e macroripresa in diretta. In riferimento al teatro gli schermi e le tecnologie (non soltanto di riproduzione ma anche di trasformazione dell’immagine) possono offrire alla scena nuovi spazi per l’immaginario, modificare i modi di percezione, permettere non solo la visione e l’esplorazione di un mondo, ma rendere consapevoli di poter partecipare al suo cambiamento (etico, sociale, politico). Dice Verde: “La Vista è uno dei sensi più facilmente ingannevoli.

Quando non si riesce a capire di bisogna *metterci mano,* e allora il potere dell'illusione diminuisce fino anche a sparire. In un momento dominato sempre più dall'intoccabilie immaterialità delle immagini, si rende necessario fare esperienze tattili e esperienze di dialogo cercando di eliminare il diaframma tra l'arte e la non arte, tra il vedere e il toccare, tra il dire e il fare"[5]. E ancora: "Le immagini o le devono essere prodotte in tempo reale in modo da rispecchiare l'umore, il ritmo e la qualità della serata così come vengono generati dall'incontro tra gli attori e il pubblico. La tecnologia deve essere un mezzo che amplifica il contatto, il tempo reale, e non una gabbia che detta regole e ritmi immutabili, altrimenti non è possibile usarla per fare teatro".

Le *oper'azioni* di Verde sono da sempre variazioni in *low tech* sul tema della necessità di un uso politico e di una riappropriazione-diffusione capillare dei mezzi tecnologici, tema che oltrepassa ogni argomentazione di tipo estetico. L'interattività proposta da Verde è significativamente connessa con una pratica sociale dell'arte: "Nelle opere interattive il vero soggetto è il comportamento dei fruitori, e la grafica è solo l'interfaccia necessaria a suggerire i possibili diversi comportamenti di creazione, esplorazione o comunicazione, che sono il vero cuore dell'opera"; con la Minimal Tv (insieme con il gruppo Quinta parete) proponeva uno dei primi esperimenti di broadcasting comunitario autogestito, predecessore delle attuali telestreet: si tratta di un set-Tv che viene montato in occasione di mostre o feste il cui scopo è far manomettere la televisione segnalando che "la tv è di chi la fa";

in *Per mettere mano. Azione installattiva di riciclaggio tv* l'intervento est-etico interattivo proposto come gioco collettivo condiviso, prendeva le sembianze di una manipolazione ludica del televisore, attraverso una rottura del vecchi apparecchi Tv; coi *Teleracconti* Verde ci aveva mostrato come è facile attraverso una telecamera "far credere che le cose sono diverse da quelle che sono", in altre parole, che le immagini trasmesse dalla televisione non sono quelle della realtà ma quelle di chi vuole fissare per noi un punto di vista sul mondo. Il teleracconto, tecnica teatral televisiva applicata inizialmente a spettacoli per bambini poi sviluppata autonomamente come modalità di base per videofondali *live,*smaschera un procedimento mediatico. Una telecamera inquadra in macro alcuni oggetti collocati vicinissimo alla telecamera; questi, attraverso la riproduzione televisiva e soprattutto attraverso la trama del racconto orale associata alla disponibilità immaginativa del pubblico, sembrano altro rispetto a quello che sono normalmente, si trasfigurano fino a diventare quello che la storia ha necessità di raccontare. L'esperienza percettiva, come ricordavano Arnheim e i teorici della *Gestalt,*non è solo un mezzo di orientamento ma è soprattutto un'attività intellettiva strutturata, dinamica e creativa, una "conquista attiva e soggettiva": *"La visione non è una registrazione meccanica di elementi, ma l'afferrare strutture significanti*". Gli oggetti nei teleracconto di Verde sono chiamati

a far parte della narrazione per similitudine morfologica, per somiglianza di forme, di colore ma soprattutto lo spettatore è chiamato a intervenire con l'immaginazione a coprire lo scarto tra quello che l'oggetto è nella realtà e quello che deve significare nel "racconto per immagine": il guscio di una noce ripreso in macro può sembrare, come in *Hansel e Gretel Tv,* il volto della strega, le dita, alberi vecchi e nodosi, un pomodoro, un sole accecante. Queste azioni servono a mostrare lo scarto percettivo tra la realtà e l'immagine, ma anche gli schermi e i filtri culturali, soggettivi e ideologici, anteposti tra noi e la realtà: perché "l'immagine della cosa non è la cosa; il problema sta nel fatto che nel sistema televisivo e dei media in genere, si tende a utilizzare le immagini televisive come rappresentazione del reale, non dell'immaginario0]. Questo procedimento di chiamare una cosa con un nome che non gli corrisponde ricorda l'opera di Magritte *L'usage de la parole* (1928): la scritta*Ceci n'est pas une pipe* sopra il disegno di una pipa sancisce la non confrontabilità tra linguaggio verbale e linguaggio visivo. Così Verde sconfessando la perfetta corrispondenza tra realtà e sua interpretazione mediatica pone la stessa problematica relazione di Magritte tra icona e cosa denotata: l'immagine televisiva non è l'*analogon* dell'oggetto bensì un suo sostituto parziale e incompleto.

Antonio Attisani a proposito del *Teleracconto* in una comunicazione inedita (1990) scriveva che siamo di fronte a una rarissima e positiva invenzione linguistica che ci riconduce alle origini del teatro, perché l'attore si esprime usando il video come sua appendice e "supporto": "Supporto come maschera, che impone o crea una propria sintassima che non elimina l'attore e con essa il suo sapere la sua tecnica, la sua responsabilità. Bisogna considerare che anche colui che muove una figura, una marionetta è attore, è attore chi manipola e non parla, perché è lui il responsabile, il padrone del tempo della percezione teatrale, è lui la parte vivente dell'opera, lui è il maieuta dell'arte dello spettatore". La maschera, dono di Dioniso, icona indossabile, incarna il gioco delle metamorfosi e allude alla possibilità per l'uomo di trascendere il proprio essere diventando un altro. La scatola del televisore che per convenzione ospita la visione di un mondo apparentemente intoccabile e inavvicinabile, diventa magico contenitore -maschera- di un universo brechtianamente trasformabile.

Giacomo Verde riflette da tempo sulla possibilità di fondere l'esperienza estetica con la pratica comunicativa dell'arte in un'ottica di "decentramento produttivo", esplorando anche attraverso i media e il web, nuovi modi di "fare mondo" e di "creare comunità attive": "Gli spettatori oggi hanno rapporti con le tecnologie e quindi sempre di più avranno esigenza di sentirsi ; non è un caso che chi inizia a occuparsi di digitale in maniera seria, chi inizia a usare computer, le *mailing list*, le *newsgroup,* usa sempre meno la televisione; il computer forse non sostituirà la televisione nella sua funzione, ma sostituirà il tempo impiegato davanti alla televisione"[11]. La pratica del teatro sperimentale, il legame strettissimo con le tradizioni popolari (Verde è stato suonatore di zampogna e artista di strada[12]) lo hanno condotto "naturalmente" verso l'utilizzo del video in scena: "Negli anni Ottanta ho scoperto la possibilità di usare i video in scena come elemento drammaturgico, oltre che scenografico. Così mi sono accorto che lo strumento video si adattava molto bene alle mie "capacità artistiche", permettendomi di esprimere visioni difficilmente realizzabili con altri strumenti comunicativi e dato che mi occupavo di cultura popolare mi è sembrato naturale fare i conti con la televisione e le comunicazioni elettroniche, che oggi hanno ereditato e modificato gli archetipi dell'immaginario popolare. Occuparmi di video e di televisione (che sono due cose ben diverse) ed ora di computer è stato come decidere di vivere nel contemporaneo, superando vecchie e inutili ideologie di comportamento artistico, accettando il confronto creativo piuttosto che la fuga conservativa".

L'uso della bassa definizione e della bassa fedeltà risponde al principio di non mitizzare mai le tecnologie e mostrare come grandi rivoluzioni possono essere fatte con piccoli strumenti; l'uso

delle tecnologie in scena, in questo senso, non può che essere politico. Contro l'hi-tech "a tutti costi" per non sembrare "fuori moda" Giacomo Verde ripropone le tecnologie domestiche come segno di una lotta che parte dal basso ma che per il futuro "si sta attrezzando". Sempre esplicito nello smascherare i poteri che stanno dietro alle nuove tecnologie soggette anch'esse ormai all'obsolescenza della moda, Verde mantiene sempre un coraggioso atteggiamente critico e polemico: il problema non è più quello di essere eccessivamente ottimisti nell'esaltazione della tecnologia, né di rifugiarsi all'opposto in un mondo arcaico anti o pre-tecnologico; si tratta di impossessarsi degli strumenti tecnologici, impararne le fondamentali istruzioni per l'uso e adoperarle secondo un'etica solidale socializzando saperi: "Non mi sento un ottimista tecnologico e tanto meno un feticista. La mia formazione culturale mi ha portato a condividere il punto di vista cyberpunk e oggi hacker: uno dei miei motti preferiti è "Tutta la tecnologia al popolo". L'uso democratico e creativo della tecnologia è frutto di una battaglia costante. Anche se il digitale dà grandi possibilità creative e di comunicazione, esistono interessi economici (di pochi) che fanno di tutto per mettere freni e gabbie. Guarda cosa sta accadendo con Internet e la new economy. *Le tecnologie miglioreranno il mondo solo se saranno usate con un'etica diversa da quella del profitto personale incondizionato*. Quello che mi dà speranza è che anche le associazioni non governative, i promotori del commercio equo e solidale e i gruppi di controinformazione in generale stanno usando la rete per organizzarsi."[14]

In ***x-8×8-x,*** operazione multimediale interattiva ideata insieme con il musicista Mauro Lupone e l'informatico Massimo Magrini per la manifestazione *Techne* (Milano, 1999) Verde creava un sofisticato lavoro digitale a metà tra net art e web design: il visitatore, muovendo le mani sul *touch screen* applicato al computer, scopriva i siti web delle Organizzazioni Non Governative (www.x-8×8-x.net); in *qwertyu*, opera di web art prodotta **d**alla rivista di architettura "Domus", l'avventore della rete poteva giocare con le frasi e gli elementi dell'architettura per costruire -mattoncino per mattoncino e parola dopo parola- ambienti video-sonori sempre diversi e vedere scorrere sul proprio schermo, poesie (scritte da Lello Voce) contro le mine antiuomo.

In questi ultimi anni Verde ha sviluppato una propria tecnica per la creazione di videofondali live e interattivi per performance e reading poetico-musicali (per Lello Voce, Carlo Sanguineti, Luigi Cinque). Ha messo a punto una macchina più complessa ma in sostanza riconducibile al teleracconto, nelle scenografie digitali live di *oVMMO* (con Xear.org) in cui dal tema delle *Metamorfosi* di Ovidio i miti vengono raccontati per metonimia o per astrazione da pochi oggetti degni di un teatro "povero": carta da regalo, confetti, rametti, scatole colorate ingranditi dall'ottica della telecamera e digitalizzati in tempo reale e mescolati a immagini catturate in scena da una webcam insieme al classico videoloop.

Nel teatro globale di *Connessione remota*, uno dei primi esperimenti italiani di Webcam Theatre, andato contemporaneamente in scena e in diretta Web dal Museo Pecci di Prato (2001), gli spettatori in "connessione remota" potevano assistere alla performance dal Web, incontrarsi in rete, chattare tra loro, dialogare e scrivere in tempo reale con lo stesso performer: "Questi esperimenti mi hanno confermato" dice Verde "l'intuizione di poter fare un teatro con/per la rete tenendo conto del senso di comunità che spesso si attiva in Internet in maniera più convincente di tanti altri luoghi materiali".

Storie mandaliche 3.0 (2004) è l'ultima versione del tecnospettacolo ideato da Giacomo Verde e Andrea Balzola che ha anche scritto il testo insieme con il gruppo Gemma dopo un restyling di tecnologie (dal Mandala system al programma Flash Mx). Sono sette storie ipertestuali ispirate al mandala e al suo significato di trasformazione spirituale dell'individuo. La narrazione avanza parallelamente su sette fronti con scene visive animate e sonorità elettroniche gestite dal

narratore che cambia direzione del racconto ad ogni bivio ipertestuale a seconda della scelta del pubblico. Nel narrare molto da vicino facendo sentire il “suono delle parole” e facendosi accompagnare non dalla tela disegnata ma da immagini in videoproiezione con i quali interagisce, il cybercontastorie Verde si permette col gesto, col corpo, con l’abilità “digitale” e con la colorazione affettiva tipica dell’oralità, l’equivoco dello stare nella duplice condizione di narratore e di personaggio, dell’uscire continuamente per poi rientrare con rapidità dentro il cerchio mandalico delle storie ma senza rinunciare alla propria individualità. Chi è nel cerchio modifica la storia, anche se questa sembra immutabile, ma quale storia è immutabile, quale *mondo* è immutabile?